

# Besonders Freche Frösche

Variante für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Diese etwas gemeinere Variante mit taktischen Möglichkeiten ist nicht für die ganz Kleinen gedacht. Bereits im Grundspiel kann man mit den Störchen seine Mitspieler ganz schön ärgern. Nun gibt es eine weitere Möglichkeit. Es gelten alle im Grundspiel genannten Regeln mit folgender Ausnahme und Ergänzung.

## Die Ausnahme:

Wird eine passende Reihe von drei oder mehr Fröschen aufgedeckt, darf sie immer komplett herausgenommen werden. Die auf der eigenen Ablagetafel fehlenden Frösche werden angelegt.

Mit den übrigen werden Ablagestapel eingerichtet. Für jede Sorte (Zahl) ein eigener Stapel. Es sollte immer gut erkennbar sein, wie viele Frösche einer Sorte bereits fehlen.

Es ist ausdrücklich erlaubt, auch eine Reihe zu nehmen, von der man selbst keinen einzigen Frosch mehr braucht, nur damit die Mitspieler sie nicht bekommen.

## Die Ergänzung:

Sobald man nachweisen kann, dass ein Mitspieler das Ziel, alle 10 Frösche zu sammeln, nicht mehr erreichen kann, scheidet dieser Mitspieler aus.

Ein Spieler kann das Ziel nicht mehr erreichen, wenn

- alle 6 Frösche einer ihm fehlenden Sorte bereits aus der Auslage heraus genommen wurden oder
- er für fehlende Frösche keine passende Reihe mehr aufdecken kann, da sämtliche dazu notwendigen benachbarten Frösche links wie rechts bereits aus der Auslage heraus genommen wurden.

Sollte nur noch ein Spieler übrigbleiben, so hat er das Spiel sofort gewonnen.

# Freche Frösche

von Wolfgang Panning

Das etwas andere Merkspiel  
für 2 bis 6 Junggebliebene und Kinder ab 5 Jahren

## Spielziel

Wer es schafft, alle 10 verschiedenen Froschbilder zu finden und auf seiner Tafel abzulegen, gewinnt. Reihum werden Frösche aufgedeckt. Dabei versucht jeder, mindestens 3 Kärtchen mit aufeinander folgenden Zahlen zu finden. Aus einer solchen Reihe dürfen die Frösche, die einem fehlen, herausgenommen werden.

## Spielmaterial

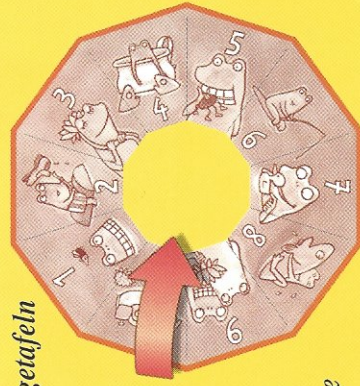
3 Holzscheiben in drei Farben, die Störche



6 Ablagetafeln



6 Mittelstücke für die Ablagetafeln



60 trapezförmige Pappkärtchen, die Frösche



## Spielvorbereitung

Die 60 Frösche werden gut gemischt und verdeckt auf dem Spieltisch ausgelegt. Alle Spieler sollten die Auslage gut einsehen und erreichen können.

Die drei Störche werden bereitgehalten.

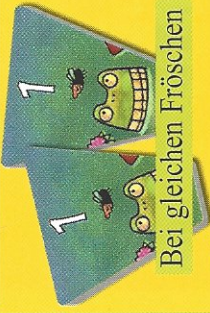
Jeder legt eine eigene Ablagetafel mit einem Mittelstück vor sich aus. Auf der Tafel sind in einem geschlossenen Kreis alle Frösche mit den Zahlen 1 bis 10 abgebildet. An der Ablagetafel kann man erkennen, welche Frösche nebeneinander gehören (die 10 ist also benachbart zur 1) und welche einem noch fehlen.



## Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt zunächst immer zwei Frösche auf. Je nachdem, was umgedreht wurde, ist sein Zug entweder beendet, oder weitere Frösche dürfen umgedreht werden.

## A: Die beiden Frösche passen nicht.



Bei gleichen Fröschen  
oder



...ist der Zug beendet.

Die Frösche werden an gleicher Stelle wieder verdeckt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## B: Die beiden Frösche passen.



Bei Fröschen mit aufeinanderfolgenden Zahlen

... und nun gibt es zwei Möglichkeiten:

Entweder der dritte Frosch passt, oder er passt nicht.

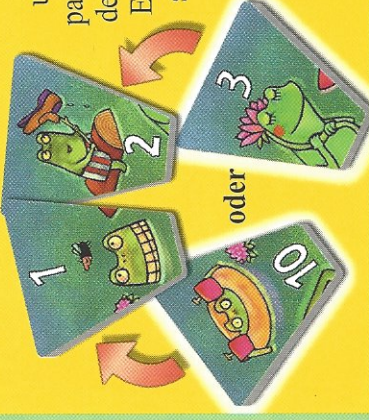


**Passt der dritte Frosch nicht, muss der Spieler seinen Zug beenden (siehe E).**

muss der Spieler einen dritten Frosch aufdecken.

## C: Der dritte Frosch passt auch.

Nach dem dritten und jedem weiteren passenden Frosch hat der Spieler die Wahl: Entweder er beendet seinen Zug, oder er macht weiter und versucht, weitere passende Frösche aufzudecken.



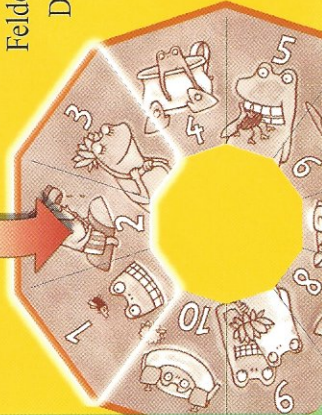
Der dritte Frosch passt an die beiden aufgedeckten, entweder unmittelbar davor (10) oder dahinter (3).

## D: Die Frösche werden abgelegt.



Wenn der Spieler seinen Zug beendet, nimmt er die Frösche und legt sie auf die zugehörigen Felder seiner Ablage-tafel.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.



## E: Störche blockieren.

Passt der dritte (oder ein späterer) Frosch nicht, so muss der Spieler alle Kärtchen wieder verdecken.

Auf eines der wieder verdeckten Kärtchen stellt er einen Storch.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.



## Anmerkungen und Sonderfälle

Beim Aufdecken von Fröschen ist es egal, ob der Frosch mit der höheren Zahl als erster oder als zweiter aufgedeckt wurde. Achtung: Dem Frosch mit der 10 folgt der Frosch mit der 1. In späteren Runden hinzukommende Frösche müssen nicht an die bereits auf der Tafel liegenden

nimmt man nur die Frösche an sich, die einem noch fehlen.

Alle übrigen werden wieder verdeckt. Auf eines der wieder verdeckten Kärtchen muss ein Storch gestellt werden. Musste nur ein Kärtchen wieder verdeckt werden, wird dieses mit einem Storch besetzt.

Mit einem Storch blockiert man einen Frosch.

## Spielende

Wenn ein Spieler auf seiner Ablage-tafel alle 10 Frösche gesammelt hat, hat er gewonnen, und das Spiel ist sofort beendet.

**Ausnahmefall:** Zu sechst kann es theoretisch vorkommen, dass ein Spieler nicht mehr gewinnen kann, weil er für einen fehlenden Frosch (oder sogar zwei Frösche) keine passende Reihe mehr aufdecken kann, da alle dazu notwendigen links und rechts benachbarten Frösche bereits auf den Ablage-tafeln der Mitspieler liegen. In diesem Fall endet das Spiel sofort, und der Spieler mit den meisten Fröschen hat gewonnen. Bei Gleichstand ist das Spiel unentschieden ausgegangen.

Solange der Storch dort steht, darf niemand dieses Kärtchen aufdecken. Zu Beginn des Spieles stehen drei Störche neben der Auslage bereit. Sie müssen zunächst verwendet werden. Wer einen Storch platziert, sucht sich einen beliebigen Storch im Spiel aus, setzt ihn um. Nur durch Umsetzen der Störche kommen blockierte Frösche wieder frei.